

Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Model Team Game Tournament SD Negeri 2 Kaligentong

Arga Ady Nattha¹ dan Nyoto Harjono²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana,
Jl.Diponegoro No.52-60 Salatiga

¹Email: arga.adynattha@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan penelitian adalah siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong belum berpikir kritis, dan hasil belajar IPS yang belum maksimal. Pembelajaran kooperatif Team Game Tournament berbantuan puzzle akan diterapkan pada pembelajaran IPS kelas 4 menggunakan metode spiral Stephen Kemmis dan Robin Mc.Taggart, terdiri 2 siklus, siklus I dan siklus II dilaksanakan 3 pertemuan. Pengumpulan data dengan tes menggunakan instrumen soal, pada non tes menggunakan lembar observasi guru maupun siswa. Pra siklus skor guru 83,82, skor siswa 63,3, siklus I pertemuan pertama skor guru 88, skor siswa 83, pertemuan kedua skor guru 93, skor siswa 94, pada siklus II pertemuan pertama skor guru 96, skor siswa 97, pada siklus II pertemuan kedua skor guru 99, skor siswa 99. Ketuntasan IPS pra siklus 75%, siklus I 94%, dan siklus II 100%, nilai rata-rata pra siklus 68, siklus I 86,1, dan siklus II 91,6.

Kata kunci: Keaktifan, hasil belajar, Team Game Tournament, *puzzle*.

ABSTRACT

The problem of research is that the 4th graders of SD Negeri 2 Kaligentong have not thought critically, and the learning result of Social Sciences is not maximal yet. Cooperative learning Team Game Tournament-assisted puzzles will be applied to Social Science learning grade 4 using spiral method Stephen Kemmis and Robin Mc.Taggart, consisting of 2 cycles, cycle I and cycle II held 3 meetings. Data collection by test using question instrument, on non test using teacher observation sheet and student. Pre cycle of teacher score 83,82, student score 63,3, first cycle of first meeting of teacher score 88, student score 83, second meeting of teacher score 93, student score 94, at cycle II first meeting of teacher score 96, student score 97, at Second cycle of the second meeting of teacher scores 99, student score 99. Social Scientific Pre-cycle 75%, 94% cycle I, 100% cycle II, average cycle pre cycle 68, cycle I 86,1 and cycle II 91, 6.

Keywords: Activity, learning result, Team Game Tournament, puzzle.

PENDAHULUAN

IPS adalah ilmu yang mempelajari manusia dan lingkungannya (Ewars, 2010:6). Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya (Solihatin dan Raharjo, 2011)

Pola pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya memberikan siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu

menjadikan apa yang telah mereka pelajari sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya dapat memenuhi penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai sikap, pengetahuan serta keterampilan siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar bermanfaat dan berguna bagi siswa (Kemendikbud, 2013).

Kenyataannya berdasarkan data nilai kondisi awal yang diperoleh dari ulangan harian IPS siswa kelas 4 di SD Negeri 2 Kaligentong, masih dikatakan belum mencapai hasil yang maksimal. Diketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong adalah 36 siswa, dari 36 siswa 27 siswa mendapat nilai ulangan harian IPS ≥ 65 masih cukup rendah dan berjarak tipis dengan batasan kriteria minimal yang telah ditentukan yaitu 65, sedangkan 9 siswa mendapat nilai ulangan harian IPS ≤ 65 atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Nilai tertinggi adalah 90 sedangkan nilai terendah adalah 58 dengan rata-rata nilai seluruh kelas adalah 68. Rata-rata tersebut memang sudah diatas kriteria ketuntasan minimal, akan tetapi masih terbilang rendah karena nilai 68 masih tidak terlalu jauh dengan batasan minimal yaitu 65.

Berbagai upaya yang dilakukan masih terdapat kendala, sebagai contohnya siswa belum berani berpikir kritis serta mengemukakan pendapat, hal ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar IPS yang masih belum maksimal. Perbaikan akan dilakukan pada proses dan hasil belajarnya. Jika proses pembelajaran siswa dapat berjalan dengan baik dan siswa aktif berpartisipasi dalam belajar, maka hasil belajar siswa juga akan maksimal. sebagai contohnya apabila siswa dalam proses pembelajaran memiliki motivasi belajar tinggi maka siswa akan terdorong untuk aktif berpikir kritis, berpendapat, serta tidak takut untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum diketahui. Jika siswa sudah mampu berpikir kritis, berpendapat, serta berani bertanya maka materi pembelajaran yang telah diajarkan akan dengan mudah diingat, dan hasil belajar siswa pun akan maksimal.

Oleh karena itu guru perlu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran yang memotivasi siswa untuk antusias mengikuti pembelajaran serta aktif bertanya dan mengemukakan pendapatnya, khususnya pada mata pelajaran IPS kelas 4 sehingga akan meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong. Berdasarkan kajian terhadap kondisi awal, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, saling bekerjasama, serta menghormati perbedaan.

Dari berbagai model pembelajaran yang telah dipelajari, model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) cocok untuk diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil

belajar IPS kelas 4 di SD Negeri 2 Kaligentong. Pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learninng*) memiliki berbagai macam tipe, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)*. Peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif *TGT (Team Game Tournament)* dengan dibantu permainan *puzzle* yang akan disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS kelas 4.

TGT (Team Game Tournament) digunakan untuk melatih siswa agar saling membantu dalam menguasai kompetensi (Sani, 2013:134). Pembelajaran model *TGT* melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, serta mengandung unsur penguatan dan permainan.

Pada proses pembelajaran dengan model *TGT* akan memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama tim, persaingan sehat antar tim, serta keterlibatan belajar. Dengan demikian diharapkan siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong memiliki minat belajar yang tinggi, mampu berpikir kritis serta melatih keberanian untuk berpendapat di kelas serta memperoleh hasil belajar IPS yang maksimal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana orang yang melakukan penelitian harus terlibat secara langsung dalam proses penelitian dari awal sampai hasil penelitian berupa laporan. Dalam prosesnya peneliti memantau, mencatat, serta mengumpulkan data lalu menganalisis data, dan yang terakhir adalah melaporkan hasil penelitiannya.

Penelitian Tindakan Kelas di SD Negeri 2 Kaligentong dilaksanakan pada semester 2 Tahun 2016/2017, lama penelitian adalah sekitar bulan. Peneliti memulai penelitian pada bulan januari – maret 2017. Pada bulan januari peneliti melakukan persiapan penelitian dengan menyusun proposal penelitian dan instrumennya serta melakukan observasi.

Selanjutnya pada bulan februari peneliti melakukan uji validitas soal dengan membagikan soal tes kepada kelas yang akan diteliti, yaitu kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong. Setelah berbagai persiapan penelitian selesai, barulah peneliti melaksanakan penelitian pada bulan maret 2017, pada pelaksanaannya peneliti melakukan pada 2 siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2 dilaksanakan pada pertengahan bulan – akhir bulan maret 2017.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai tempat, peristiwa, dan perilaku siswa dalam pembelajaran IPS untuk

meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model *TGT*. Sedangkan tes yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah tes objektif pilihan ganda. Sebelum melaksanakan penelitian peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrumen tes hasil belajar yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Kisi-kisi tes mengacu pada kompetensi dasar yang ingin dicapai, untuk kemudian akan dijabarkan ke dalam indikator pencapaian hasil belajar. Penyusunan kisi-kisi ini meliputi penulisan butir soal lengkap berserta kunci jawabannya.

Pada analisis komparatif ini, akan menguraikan perbandingan proses serta hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Sedangkan analisis komparatif pada penelitian ini adalah membandingkan penilaian proses serta hasil belajar siswa dimulai dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Analisis komparatif dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yang memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Sebagai contoh soal yang akan digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran harus melalui tahap uji validitas dan reliabilitas, jika sudah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas instrumen baru bisa digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

Instrumen yang berupa lembar observasi kinerja guru dan siswa serta soal evaluasi yang telah dikerjakan baik itu dari siklus I sampai siklus II kemudian dilakukan analisis perbandingan pencapaian proses serta hasil belajar dimulai dari pra siklus, dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II. Analisis perbandingan proses serta hasil belajar kemudian diuraikan dengan menggunakan diagram persentase yang berisi proses serta hasil evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perencanaan siklus I, tim peneliti melakukan persiapan-persiapan yang terdiri dari (1) Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan menerapkan model *TGT* dengan bantuan permainan *Puzzle* pada materi IPS kelas 4 semester 2. (2) Membuat media pembelajaran sesuai materi yang akan diajarkan. (3) Menyusun lembar observasi sebagai pengamatan proses pembelajaran dikelas baik yang dilakukan guru maupun siswa. (4) menyusun evaluasi yang berupa soal tes formatif yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS pada siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong. (5) Menyiapkan setting kelas, serta alat pembelajaran lainnya

Pada siklus II kegiatan yang akan dilakukan tidak jauh berbeda dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus I, hanya saja pada siklus II waktu pelaksanaan akan disesuaikan dengan alokasi waktu di SD Negeri 2 Kaligentong dengan pokok bahasan yang berbeda. Siklus II merupakan penyempurnaan dari kekurangan serta kelebihan pada siklus I.

Berdasarkan perbandingan jumlah skor observasi kinerja guru dan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)* dengan bantuan permainan *puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas 4 SD Negeri 2 kaligentong, telah terjadi peningkatan kinerja guru dan aktivitas siswa yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus kinerja guru mendapatkan skor 83,82 sedangkan aktivitas siswa mendapatkan skor 63,3, pada siklus I skor yang diperoleh dari kinerja guru adalah 88 sedangkan pada aktivitas siswa mendapatkan skor 83 , kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan skor yang diperoleh kinerja guru adalah 99 sedangkan pada aktivitas siswa mendapatkan skor 99.

Berdasarkan Perbandingan ketuntasan belajar IPS kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong, mengalami peningkatan hasil belajar dimulai dari kondisi awal/pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil belajar yang didapatkan pada pra siklus adalah dengan jumlah siswa yang tuntas 27 dan siswa yang belum tidak tuntas sebanyak 9 siswa, dengan persentase ketuntasan 75% sedangkan yang tidak tuntas 25%, kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)* dengan bantuan permainan *puzzle*, hasil belajar IPS kelas 4 SD Negeri Kaligentong mengalami peningkatan.

Hasil belajar yang didapatkan pada siklus I adalah dengan jumlah siswa yang tuntas 34 dan yang belum tuntas sebanyak 2 siswa, dengan persentase ketuntasan 94% sedangkan yang tidak tuntas 6%, setelah terjadi peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas 4 yang dilakukan di siklus I, dilanjutkan dengan melakukan perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang dilakukan pada siklus I, perbaikan tersebut akan dilakukan pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar IPS kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas 36 dan sudah tidak ada lagi siswa yang tidak tuntas, dengan persentase ketuntasan 100%. Penjelasan lebih detail dapat dilihat pada tabel kinerja guru dan siswa serta tabel 1.

Tabel 1: Perbandingan Skor Observasi Kinerja Guru dan Aktivitas Siswa

No	Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Kinerja Guru	83,82	88	93	96	99
2	Aktivitas Siswa	63,3	83	94	97	99

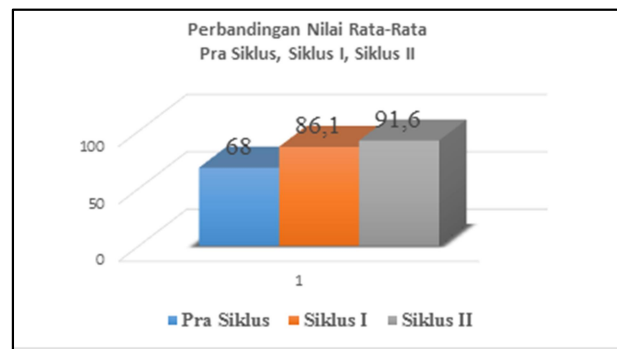
Pada tabel 1, peningkatan proses kinerja guru dan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT(Team Game Tournament)* dengan bantuan permainan *puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong.pada pra siklus kenerja guru mendapatkan skor 83,82 sedangkan aktivitas siswa mendapatkan skor 63,3,pada siklus I pertemuan pertama pada hasil observasi kinerja guru mendapatkan skor total 88, sedangkan skor yang didapat pada observasi aktivitas siswa adalah 83, pada siklus I pertemuan kedua hasil observasi kinerja guru mendapatkan skor 93 sedangkan pada observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan kedua mendapatkan skor 94. Setelah melakukan refleksi pada siklus I dan diterapkan perbaikan pada siklus II kemudian mengalami peningkatan dengan hasil observasi kinerja guru siklus II pertemuan pertama mendapatkan skor 96 dan hasil observasi aktivitas siswa mendapatkan skor 97, pada siklus II pertemuan kedua hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa kembali mengalami peningkatan dengan hasil observasi kinerja guru mendapatkan skor 99 sedangkan hasil observasi aktivitas siswa mendapatkan skor 99.

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Belajar IPS

No	Ketuntasan belajar	Nilai	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
			Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Tuntas	≥ 65	27	75%	34	94%	36	100%
2	Tidak Tuntas	< 65	9	25%	2	6%	0	0%
Jumlah			36	100%	36	100%	36	100%
Rata –rata			68		86,1		91,6	

Pada tabel 2, hasil belajar IPS kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong serta perbandingan nilai yang didapatkan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dapat dilihat bahwa peningkatan jumlah siswa kelas 4 yang tuntas dalam hasil belajar IPS. warna biru muda melambangkan jumlah siswa yang tuntas hasil belajar IPS pada pra siklus, warna orange melambangkan

jumlah siswa yang belum tuntas hasil belajar IPS pada pra siklus, warna abu-abu melambangkan jumlah siswa yang tuntas hasil belajar IPS pada siklus I, warna kuning melambangkan jumlah siswa yang belum tuntas hasil belajar IPS pada siklus I, warna biru tua melambangkan jumlah siswa yang tuntas hasil belajar IPS pada siklus II, dan warna hijau melambangkan jumlah siswa yang belum tuntas pada siklus II. Dapat dilihat jumlah siswa yang sudah tuntas pada pra siklus berjumlah 27 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 34 siswa sedangkan yang belum tuntas sebanyak 2 siswa, dan pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yaitu dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 36 dan pada siklus II ini tidak ada siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya. Dari penjelasan yang dipaparkan dalam tabel serta diagram diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS dari pra siklus, siklus I, sampai siklus II mengalami peningkatan.



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Pada gambar 1, merupakan perbandingan nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong pada pra siklus yang dilambangkan oleh warna batang biru, siklus I dilambangkan pada batang warna orange, dan siklus II dilambangkan pada batang warna abu-abu. Pada pra siklus rata-rata diperoleh sebesar 68 kemudian dilanjutkan dengan nilai siklus I yang mengalami peningkatan dengan mendapatkan nilai rata-rata 86,1, dan pada siklus II yang kembali mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 91,6. Pada siklus I dan II adalah pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)* dengan bantuan permainan *puzzle*, sedangkan pada pra siklus pembelajaran masih terpusat pada guru. Dari hasil yang dipaparkan dalam diagram diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Pencapaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata – rata	68	86,1	91,6
2	Nilai tertinggi	90	100	100
3	Nilai terendah	56	40	65
4	Tuntas	27	34	36
5	Tidak Tuntas	9	2	0

Berdasarkan hasil refleksi atau evaluasi mulai dari pra siklus sampai siklus II, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT(Team Game Tournament)* dengan bantuan permainan *puzzle* dalam pencapaian kompetensi dasar 2.3 mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Memberikan kesempatan kepada siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong bekerja sama dalam kelompok/Tim untuk dapat bersaing menyelesaikan *puzzle* dan lembar kerja kelompok dalam turnamen secara bersama-sama.

Dengan melakukan permainan dalam turnamen membuat siswa lebih termotivasi untuk berpikir kritis, serta terpacu untuk mengeluarkan pendapat/gagasan. Pembentukan kelompok secara heterogen menambah semangat belajar siswa sehingga siswa akan termotivasi untuk berpikir bersama kelompoknya untuk menyelesaikan masalah. Hal ini tampak pada hasil evaluasi berupa tes formatif yang dikerjakan secara individu selalu mengalami peningkatan hasil belajar mulai dari pra siklus, siklus I, sampai dengan siklus II. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT(Team Game Tournament)* dengan bantuan permainan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali. Hal ini tercermin dalam indikator keberhasilan yang telah dicapai adalah sebagai berikut:

- a. Terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)* dengan bantuan permainan *puzzle* yang ditandai dengan hasil yang sangat baik. Keaktifan siswa dalam kelompok, mengeluarkan pendapatnya, merespon jawaban teman sekelompok, serta jiwa kompetisi dalam kelompok pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya.
- b. Siswa terampil dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT(Team Game Tournament)* dengan bantuan permainan *puzzle*. Yang dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong.

- c. 100% siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali, mencapai ketuntasan dengan nilai yang maksimal dalam pembelajaran IPS pada kompetensi dasar 2.3 mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) dengan bantuan permainan puzzle pada mata pelajaran IPS siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kaligentong, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang dapat dibuktikan dengan ketuntasan nilai IPS pada prasiklus, siklus I dan Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2011. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kemendikbud. 2013. *Panduan Penilaian di SD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hamnadi (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Purwaningsih. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Kelas V SDN 1 Undaan Lor Kudus Tahun Pelajaran 2012/2013. Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana
- Dwi Lestari, Tuti. 2012. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Melalui Model Pembelajaran Tipe *TGT* pada Siswa Kelas V SD 2 Purworejo Bae Kudus Semester 1 Tahun 2012/2013. Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana
- Fadhilatul Maulidah, Siti. 2013. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Melalui Metode Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) Kelas 4 SD N Karanganyar 01 Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013

